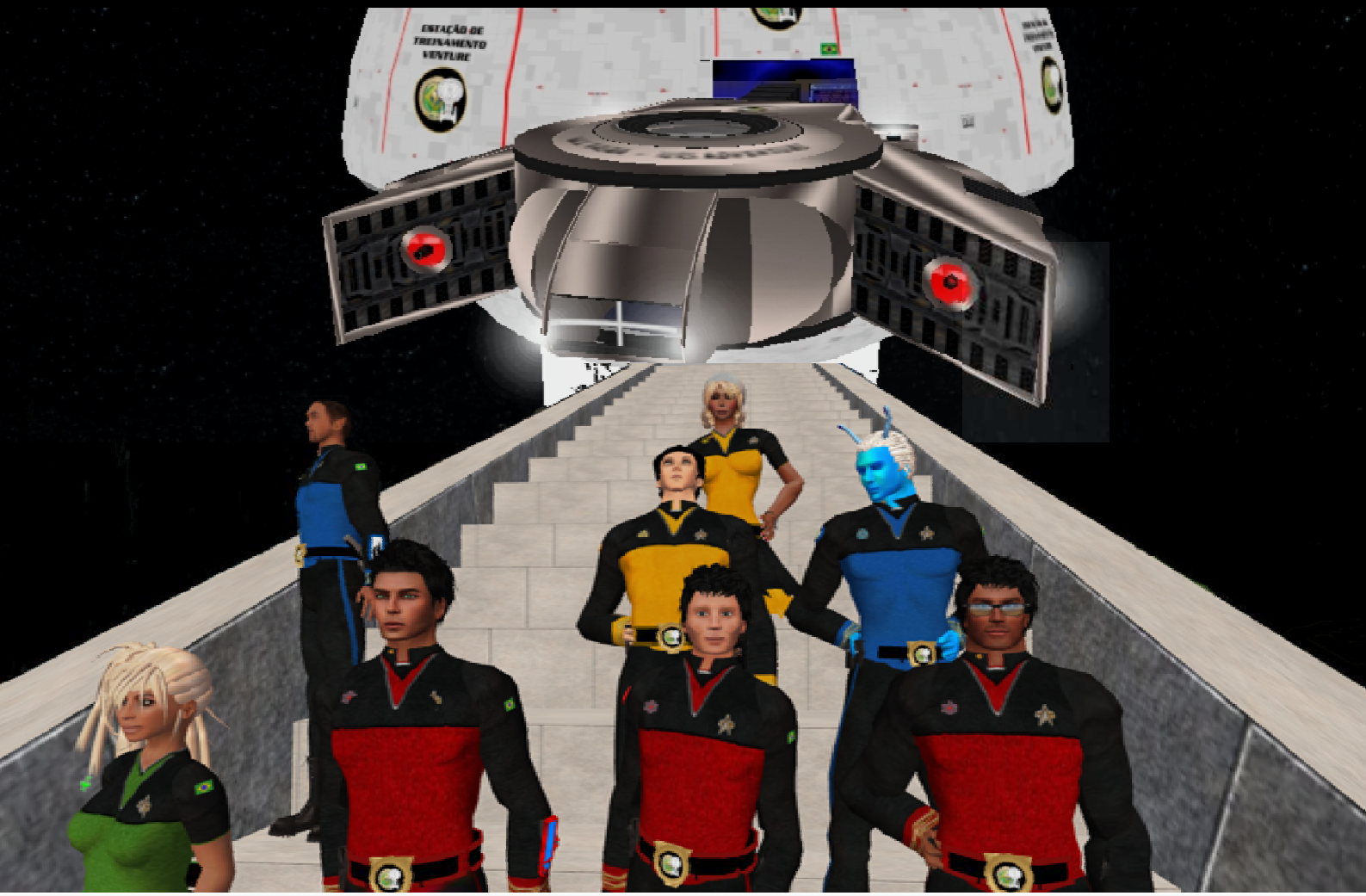
Revista do Grupo USS Venture NCC 71854 – Distribuição Gratuita

TRIBUNA QUARK

Data Estelar: 20121130 Ano 02 Número 09

www.ussventure.eng.br



Novos Alferes para a Frota Venture

Frota Venture: SER UM CADETE DA USS VENTURE

Conhecimento: DESVENDANDO A COLETIVIDADE BORG

Momento Nog: A CADEIRA DO CAPITÃO KIRK

O ESPAÇO...
A FRONTEIRA FINAL!
VOCÊ ESTÁ A BORDO DA NAVE ESTELAR
USS VENTURE NCC 71854 - CLASSE GALAXY
DA FEDERAÇÃO UNIDA DOS PLANETAS

STAR TREK
VENTURE

www.ussventure.eng.br

EDITORIAL

Data Estelar: 20121130

Ano 02 Número 09

O ESPAÇO...A FRONTEIRA FINAL!

Caros leitores, a nova seção sobre os Fã-clubes brasileiros emplacou de vez. Assim cada fã poderá conhecer as atividades desenvolvidas nas regiões mais próximas, e quem sabe, também contribuir para divulgação do Universo de Jornada nas Estrelas.

Nossa matéria de capa e a seção "Frota Venture" são dedicadas aos novos membros do Grupo USS Venture. Na matéria especial ressaltamos como o Curso de Formação de Oficiais está ajudando na integração desses novos membros do Grupo com os tripulantes mais antigos, além de prepará-los para as novas missões e atividades desenvolvidas. Na seção "Frota Venture" transcrevemos um depoimento de como é a experiência de ser um cadete no Grupo USS Venture. Na seção "Conhecimento Trekker" o leitor vai conhecer um pouco sobre a Coletividade Borg, um dos maiores inimigos da Frota Estelar.

A nova Seção dos Fã-clubes vai falar sobre a Federação da Frota Estelar de São Paulo – FFESP. O "Momento Nog" apresenta a cadeira do Capitão Kirk inflável, agora para adultos, e o "Mercado Quark" inicia uma série de reportagens sobre as tradicionais lojas brasileiras que vendem itens de Jornada nas Estrelas para os fãs.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa 04

Frota Venture 06

Mercado Quark 07

Momento Nog 07

Conhecimento Trekker 09

Fã-clubes do Brasil 15

Expediente

MDaniel Landman
Editor Geral

Borak Kirax
Revisor

Lionel Mota
Design Gráfico

Tvashtar Uriza
Repórter SL

Tvashtar Uriza
Kharan Resident
MDaniel Landman
Fotos e Imagens

Diversas Imagens foram retiradas de sites públicos da Internet e processadas para está publicação.

Star Trek® e todas as séries derivadas, assim como os personagens e material produzido, são marcas registradas da Paramount Pictures, uma divisão da Viacom, com todos os seus direitos reservados. Este periódico está sendo disponibilizado livremente ao público, e tem por finalidade apenas divulgar a série e compartilhar todo o conhecimento com as gerações futuras, sem fins lucrativos.

Curso de Formação de Oficiais

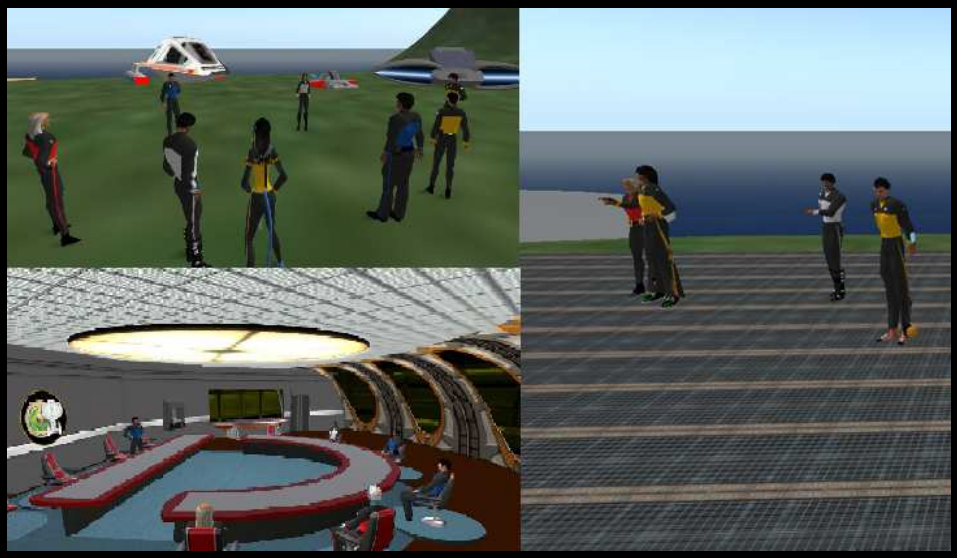
Por Kharan Resident e Lara Tbossert

Iniciado em abril de 2011, o Curso de Formação de Oficiais tem, basicamente, dois objetivos:

1 - Transmitir aos cadetes os conhecimentos básicos dos equipamentos, tecnologias e táticas utilizadas no dia a dia das Missões da Frota Venture, bem como a filosofia e as normas de conduta do Grupo, de modo a torná-los oficiais capacitados.

2 - Atuar como um curso de reciclagem, para os oficiais que retornam a USS Venture após um longo afastamento, ou precisam se atualizar sobre novas técnicas desenvolvidas.

Essa idéia surgiu de uma conversa com a então Alferes Lara a respeito da ausência de atividades para orientar as pessoas que se tornavam alferes. O Comodoro Elemer tomou conhecimento desta conversa, e pouco tempo depois, atribuiu a mim e a Lara a tarefa de elaborar um curso que facilitasse a adaptação dos novatos às missões,



Atividades e aulas do Curso de Formação de Oficiais

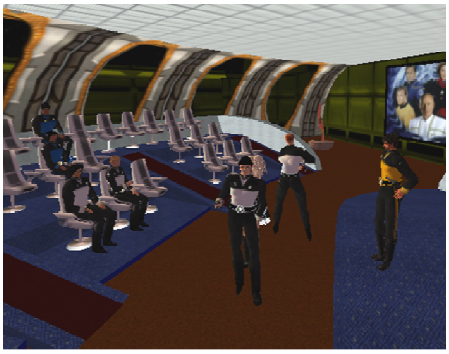
através do ensino sobre o manuseio dos phasers, do tricorder, das táticas de combate, ou uso do voice, por exemplo.

Após algumas reuniões, nós estabelecemos como objetos de estudo os seguintes temas aplicados ao metaverso do Second Life: Universo Star Trek, Objetivo e Estrutura do Grupo USS Venture, Comandos básicos: Viewer 2 e Phoenix, Treinamento básico de pilotagem, Treinamento básico de tiro, Jogos de guerra: Guerrilha, Treinamento tático de p1, p2, p3, Jogos de guerra: Rouba Bandeira, Estudo Dirigido do Curriculum Básico, Construção Básica (modelagem), Atividade de Tiro Avançado (Kobayashi Maru), bem como, as Divisões e Departamentos da Frota Venture.

> *"... um curso que facilitasse a adaptação dos novatos às missões... ."*

Nas seguintes turmas, houve alterações no conteúdo, de acordo com os diversos desenvolvimentos tecnológicos e das necessidades da "land", inclusive de modo a possibilitar a "reciclagem" de oficiais. Essas alterações surgem da observação das novas necessidades por mim e pela hoje Tenente Lara, mas

quaisquer sugestões de nossos colegas são levadas em consideração e analisadas.



O curso se inicia após um período de inscrição – previamente anunciado aos cadetes – e após uma discussão com os mesmos quanto as melhores data e horários para a turma em questão.

As aulas são ministradas pelos vários oficiais participantes da Frota Venture, dentre eles o Comodoro Elemer Piek, os Comandantes B7Web, Hallan e RonnAndrew, além de mim mesmo e da Tenente Lara. Cada instrutor é escolhido de acordo com o tema da aula e a disponibilidade no momento.

Recentemente, em sua terceira turma, o curso formou 8 alferes, e o conteúdo versa sobre os temas: Geografia da Land, Treinamento Tático, Funções dos Postos nas Naves, Pilotagem, Divisões e Departamentos e Problemas no SL, sendo esse último uma aula da Academia Venture, elaborada pela tenente Lara.

A propósito, na Academia também encontram-se – entre outras – as aulas “Normas e Regulamentos 1 e 2” e “Protocolos e Procedimentos”, assuntos também abordados no curso.

As atividades práticas são importantes, não somente como uma preparação para as futuras missões que os cadetes – então como alferes – serão chamados a realizar, mas também como uma forma de integração dos “novatos” entre si e com os “veteranos”. Esse entrosamento, em primeiro lugar, reforça o que eu particularmente considero a melhor característica do Grupo Venture, a saber, um convívio de camaradagem entre os membros. Em segundo lugar, permite ao cadete identificar tanto o tipo de atividade a qual se identificará prioritariamente, quanto a qual nave gostaria de servir. Outro ponto importante, é que o curso permite aos comandantes das naves identificarem quais cadetes se encaixam no perfil da sua tripulação, para um futuro convite. Sem contar que, na maioria das vezes, essas atividades são bem divertidas.

Pessoalmente, considero bem gratificante a coordenação desse Curso, uma vez que permite a oportunidade de interação continua com os colegas, tanto veteranos quanto novatos, além de estar sempre atualizado com as novidades tecnológicas do Grupo. Ressalto também que é prazeroso acompanhar as discussões, e mesmo os exercícios de treinamento, desenvolvidos pelos novos e antigos tripulantes do Grupo USS Venture.

Novos Alferes formados na terceira Turma do Curso de Formação de Oficiais

DEPOIMENTO: "SER UM CADETE DA USS VENTURE"

por Jeferson Alfonsin

A TQ realizou esta entrevista com o Cadete Jeferson Alfonsin, sobre como ser um cadete no Grupo USS Venture. A seguir transcrevemos na integra o depoimento, pois acreditamos ser de grande ajuda para aqueles que desejam estar juntos conosco no século XXIV:

"Procurando por pessoas que compartilhassem comigo o gosto pelo universo Star Trek, encontrei na internet o Grupo USS VENTURE. Através de um contato via FACEBOOK com o Almirante MDaniel, fiquei sabendo do metaverso Second Life. O almirante me passou com precisão a forma de entrar tanto neste mundo quanto encontrar a USS Venture nele.

Cheguei à recepção na ilha de Trivas e fiquei maravilhado com o que foi construído e desenvolvido em nome do sentimento por Star Trek. Por todos os lugares que passei, encontrei riqueza de detalhes, onde fica claro a dedicação e o carinho que foi depositado a construção de tudo, trazendo a quem visita pela primeira vez, a sensação de que tudo sempre esteve lá e que, de fato, toda a ambientação criada fora tirada, detalhe por detalhe, de todos os filmes produzidos pela franquia, tanto para o cinema quanto as séries.

Vestido de civil, e passeando pelas dependências da ilha, encontrei membros da tripulação que me mostraram tudo dentro da USS Venture: o laboratório subaquático, o hangar das naves auxiliares, o mirante na ilha com sua vista espetacular, o belíssimo prédio da federação, o sandbox, e a incrível Estação Deep Space 6 – (DS6 - batizada de Estação Elim Garak), que orbita o planeta Trivas Prime contando com diversas dependências tais como: a Academia da Frota Venture, laboratórios científicos, holodeck, enfermaria, salas de reuniões e outros.

Inevitavelmente se quer participar de tudo o que acontece neste mundo, e a pergunta vêm à tona: Como faço?

Sem deixar qualquer sombra de dúvida e sempre mostrando interesse no desenvolvimento de cada membro que coloca os pés neste metaverso, fui orientando a preencher a ficha de inscrição ao grupo e fazer, no mínimo três provas na Academia da Frota para que, então, recebesse a honra de vestir o uniforme de CADETE DA FROTA USS VENTURE.

Fiz todos os processos em uma semana e já estava qualificado para assumir o posto, onde, novamente, os membros do comando da Venture me mostraram desde onde pegar os equipamentos e o uniforme até a ajustá-lo, bem como me trazer orientação à que postos e raça eu poderia estar atuando. Participo dos cursos e dos ensinamentos que é dado a nós cadetes para o nosso crescimento na tripulação, bem como no Second Life.

Almejar a promoção para ALFERES faz com que, a cada dia que passe, a vontade de estar junto a esse grupo e estar contribuindo de uma forma ou outra nos motiva tanto que, naturalmente façamos esquecer que o importa não é uma promoção, ou um posto, como nos é ensinado pelas pessoas que comandam, mas é ver cada dia mais uma nova ideia ter vida (real, e não criada no holodeck).

Participo das aulas para Alferes e das missões que nos são passadas, sigo as orientações do pessoal de comando no que diz respeito às regras para a boa convivência entre as pessoas tanto da tripulação, quanto dos visitantes

"Ser Cadete da Frota USS Venture e passar pelo curso de alferes nos dá a certeza de estar fazendo o grupo crescer, aumentar as nossas responsabilidades e participar do universo Star Trek".

Mercado Quark

Lojas Brasileiras de Itens Star Trek

Esta edição do Mercado Quark inicia uma sequência de reportagens sobre as lojas do mercado brasileiro que vendem itens oficiais do Universo Star Trek. Cabe ressaltar que não se trata de um comercial, e sim de uma ajuda aos fãs que procuram itens para suas coleções. E para começar!! apresentamos a Loja USSBRAZIL, de São Paulo.

A USSBRAZIL está em atividade há 17 anos (desde 1995) e, no passado, organizou excursões a convenções de Star Trek nos Estados Unidos e realizou ou ajudou eventos e encontros. A loja é referência no Brasil para os fãs de Star Trek, onde se pode encontrar DVDs, revistas, livros, pôsteres, chaveiros, broches, insígnias, bonecos, miniaturas de naves, camisetas, bonés, adesivos, relógios, canecas, uniformes, fotos autografadas, fivelas, bordados, brincos, CDs de trilha sonora, orelhas vulcanas e seja lá o que for que se tenha produzido sobre esse tema, até saleiros e pimenteiros em forma de Kirk e Spock. Tudo isso junto em um só lugar.

Além disso, o que não encontrar, pode encomendar para que seja procurado, cotado e importado exclusivamente.

A Loja se localiza na rua Rego Freitas, 530, loja E, São Paulo (próximo do metrô República), ao lado da agência da Nossa Caixa. .Tel/fax (0xx11) 3214-4637.

Site: http://www.ussbrazil.com/

No próximo número, este coluna dará continuidade a apresentação das lojas brasileiras. Cabe ressaltar que as lojas citadas aqui são reconhecidamente atuantes no comércio aos fãs de Star trek

Momento Nog

Cadeira de Comando do Cap. Kirk inflável para Adultos

O Momento Nog apresenta uma novidade da Thinkgeek, a cadeira de comando da USS Enterprise inflável para os marmanjos. Esta mesma empresa no inicio do ano tinha lançado uma cadeira inflável para crianças até 3 anos, gerando uma reclamação dos pais.

Para os pais agora está disponível a Star Trek Inflatable Captain's Chair (Adult Size) para adultos de até 113 quilos! A réplica inflável da Cadeira do Capitão Kirk é feita de plástico super resistente com design clássico da série original.

A cadeira inflável, versão para adultos, custa US$34,99 na ThinkGeek, que aceita encomendas internacionais. Para mais detalhes do produto, acessem o site:

http://www.thinkgeek.com/product/e9ce/

A USS Venture precisa de você !!
Venha e aliste-se nesta tripulação
www.ussventure.eng.br

BORGS: DESVENDANDO A COLETIVIDADE

Os Borgs sempre serão os inimigos mais temíveis do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek) devido a sua forma de assimilação e conquistas de outras raças. Expurgar e extinguir a individualidade de um ser é simplesmente ultrajante para todos nós. Porém a individualidade é substituída pela Coletividade Borg. Este artigo procura desvendar a Coletividade Borg para que possamos entendê-la melhor, não com intuito de aceitar este novo modo de vida, mas para compreender sua natureza e poder ter uma arma eficaz para proteger a Federação dessa terrível ameaça.

A Coletividade Borg se confunde com a civilização Borg, que é composta por várias raças humanóides conquistadas e devidamente incluída nesta Coletividade através do processo conhecido por assimilação. A assimilação é feita através da implantação de nanosondas por debaixo da pele das vitimas. Estas nanosondas passam para a corrente sanguínea e atacam as células sanguíneas obrigando-as a trabalharem juntas e preparar o corpo para receber os implantes cibernéticos.

Estes implantes cibernéticos altamente sofisticados são incorporados aos organismos individuais das raças assimiladas permitindo que a cada membro, agora da Coletividade Borg, possa realizar uma tarefa especifica. Cada Borg se conecta a uma rede de comunicação através do subespaço, que dota cada membro de vigilância constante e guia, convertendo-se em uma consciência compartilhada com o coletivo, onde a ideia do individuo é um conceito sem sentido.

A civilização Borg possui milhares de anos e teve seu primeiro contato com os povos do quadrante alfa, em 2355, quando assimilaram exobiologistas da Federação, que pesquisavam os rumores da "lenda Borg".

A Federação já tinha conhecimento da "lenda Borg", desde a época da USS Enterprise-B, quando alguns sobreviventes El-elarianos foram resgatados (Jornadas nas estrelas 7 - Generations). Os El-elarianos viviam num planeta situado entre os quadrantes alfa e delta.

Dentro da Rede de Comunicação da Coletividade Borg existe um grande fluxo de informações composta por todos os pensamentos de cada ser da coletividade, suas experiências e conhecimentos que são incorporados a Coletividade. Todos os Borgs podem acessar os pensamentos e experiências dos demais seres dentro da consciência coletiva. Esta sociedade assim formada se assemelha a uma colméia, onde cada Borg é chamado de DRONE (Zangões) e foi confirmada a existência de uma Rainha Borg.

A Coletividade Borg toma decisões como uma única entidade. No entanto, a Rainha Borg, desempenha um papel ainda não totalmente compreendido em dar ordem ao caos da Coletividade devido a quantidade de informações fluindo de seus trilhões de zangões.

Quando um Drone Borg está danificado e não pode ser reparado, ele é desconectado da coletividade, mas todo o seu conhecimento continua existindo dentro da coletividade. Entretanto a rainha é uma exceção, pois quando o corpo de uma rainha é destruído, seu conhecimento é enviado para outro corpo, que continua comandando a Coletividade. Este fato foi confirmado no longa Jornada nas Estrelas 8 - “Primeiro Contato”, pois o Cap. Jean Luc Picard já conhecia a rainha Borg, desde o primeiro ataque a Terra em 2365, onde ele foi assimilado e transformado em Locutus. Posteriormente durante a Série Voyager vemos que a capitã Janeway e Seven of Nine conheciam a mesma rainha Borg no Quadrante Delta.

A Coletividade Borg (considerada como uma raça) possui o objetivo de se tornar uma raça pura e perfeita, através dos melhoramentos conseguidos pela incorporação dos implantes cibernéticos ao organismo vivo a tal ponto que nenhuma das partes: organismo vivo x implantes conseguem viver sem o outro. Além da aquisição de conhecimento científico e tecnológicos das diversas raças que assimila.

ORGANIZAÇÃO DA COLETIVIDADE

A forma coletiva de organização da Coletividade Borg permite uma eficácia tremenda na analise, deliberação e ação. Como cada Drone funciona separadamente de acordo com suas instruções, ele pode a qualquer momento realizar ações físicas, ou concentrar sua energia para outros objetivos coletivos. A organização coletiva permite a execução simultânea de um número quase infinito de funções, bem como cálculos quase ilimitados. Este fato permite que a Coletividade Borg considere vários cursos de ação antes de optar por qualquer um.

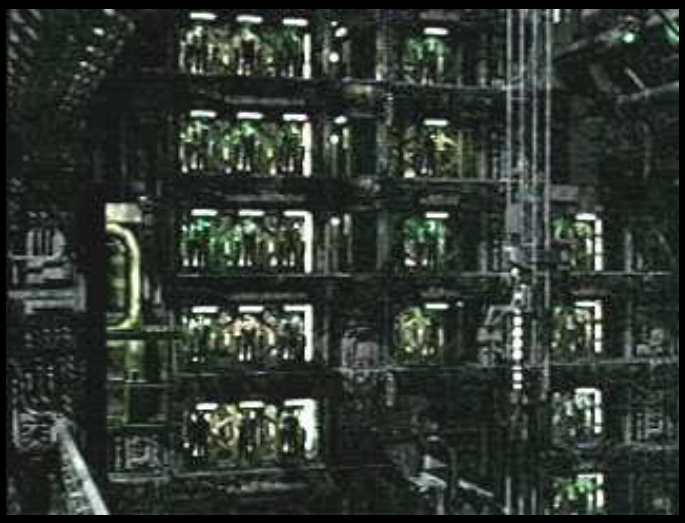
O melhor exemplo disso é a capacidade dos Borgs em se "adaptarem" quase que instantaneamente a qualquer tipo de ataque ou ameaça. Ao focarem seus recursos na ameaça, e utilizando-se de todos os recursos materiais, intelectuais e mentais possíveis, as opções podem ser analisadas dentro de um período extremamente curto de tempo. O resultado é que os Borgs são capazes de disponibilizar uma enorme quantidade de força, ou poder computacional, para solucionar qualquer problema. O estado coletivo de organização também diminui muito a chance de erro que existe com a tomada de decisões pelos indivíduos, ou os conflitos de opiniões que são um fato existente nas organizações hierárquicas.

Existe também um alto grau de redundância na estrutura de comando dos Borgs. Isto demonstra uma vez mais que para eles é importante a eliminação de dependências individuais. Isto tem provado ser uma vantagem táctica enorme para os Borgs. Inclusive se uma porcentagem significativa da Coletividade é danificada ou destruída, não afeta o rendimento geral do resto da Coletividade.

Embora os Borgs, sejam uma sociedade baseada em consciência coletiva, a Rainha Borg tem certa autonomia nas decisões, já que outros Drones não questionam suas decisões e seguem suas ordens imediatamente.

Em 2376, a Capitã Janeway e a Seven of Nine, conseguem libertar milhares de Drones da coletividade (VOY: "Unimatrix Zero"), e eles vão aos poucos se tornando indivíduos novamente. Porém pode ser observado neste episódio que a Rainha Borg tem o poder de acionar a autodestruição de outras naves da coletividade.

A Rainha Borg é o único ser consciente dentro da Coletividade, pois os demais seres assimilados ficam com sua consciência real, dormente e suprimida dentro da Unimatrix.



A Unimatrix, é uma realidade virtual Borg, similar à vista na trilogia Matrix (1999 a 2003). Em certo sentido, cada cubo ou planeta controlado pelos Borgs, tem a sua colméia e Coletividade próprias, que fazem parte da grande colméia que engloba toda a Coletividade Borg.

A EUGENIA BORG

Uma das características mais marcantes da Coletividade Borg é o seu objetivo de se tornar uma raça pura e perfeita. Esta é a característica principal do que chamamos de Eugenia. Este movimento que já esteve presente de forma desastrosa no passado deste planeta Terra e até aqui no Brasil.

A coletividade Borg segue o ideal de raça pura, e destrói ou ignora os povos que considera inferiores e/ou inúteis para sua evolução. Exemplo: os Kazons não são assimilados por esse motivo. Todas as qualidades, tecnologias e culturas das raças assimiladas são adicionadas a Coletividade Borg, fazendo com que a perfeição da Coletividade seja alcançada aos poucos.

Neste sentindo os Borgs vem tentando assimilar a Federação Unida dos Planetas, que engloba mais de 150 planetas em cerca de 8.000 anos luz, justamente por ser de seu interesse para atingir o objetivo da perfeição. As qualidades da Federação são atraentes: é uma sociedade centrada na individualidade democrática, com tecnologias de ponta e alto poder intelectual.

ESTAMOS NOS TORNANDO OS BORGS?

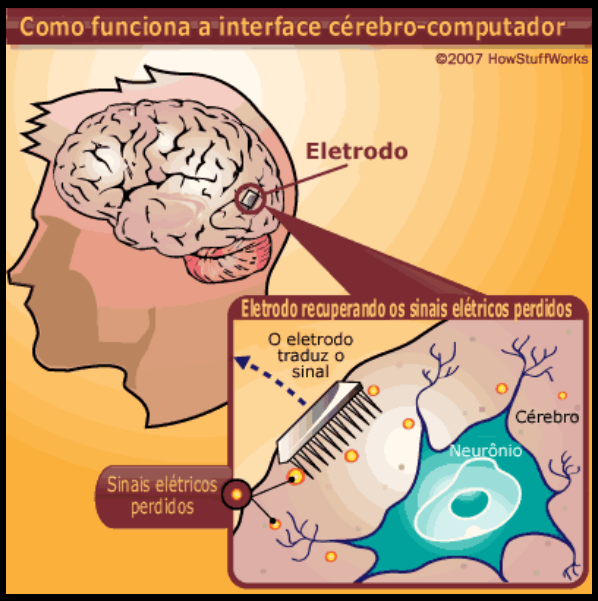
Os implantes Borgs são extremamente avançados já que unem as mentes de bilhões ou trilhões de Drones, tornando a Coletividade Borg, uma das civilizações mais poderosas, perdendo apenas para a Espécie 8472, e seres como os Q (TNG, DS9 e VOY) e os Organianos (TOS e ENT).

Uma versão primitiva da tecnologia Borg já esta chegando à nossa realidade aqui no planeta Terra: A interface cérebro-computador esta sendo testada em voluntários.

A interface cérebro-computador lê os sinais do cérebro associados com o controle do movimento e envia-os para um computador que os traduz em instruções para mover o cursor na tela de um computador ou para controlar equipamentos robotizados.

O Hospital Geral de Massachusetts, nos Estados Unidos, começou a recrutar voluntários para testar um implante cerebral que permite a uma pessoa com paralisia dos membros (tetraplegia) e outras debilitações motoras graves possam controlar computadores e aparelhos e dispositivos robotizados.

Batizada de BrainGate, esta tecnologia promissora está sendo desenvolvida desde 2001. Em 2006, a FDA, órgão de saúde norte-americano, autorizou a realização do primeiro teste em um ser humano. Com o andamento das pesquisas e com o avanço tecnológico incorporado na interface cérebro-computador, aquela entidade aprovou agora o teste em pacientes em larga escala.



Voluntários para chip cerebral:

O hospital está recrutando pacientes voluntários para o teste. Serão aceitas inscrições de pessoas com tetraplegia, danos na medula espinhal, esclerose lateral amiotrófica, isquemia no tronco do encéfalo (Brain Stem Infarctions) e Síndrome do Encarceramento (ou Síndrome do Cérebro Encarcerado).

Nas avaliações feitas até agora, o chip implantado no cérebro permitiu que animais de laboratório e pacientes controlassem braços robóticos, operassem programas de computador e dirigissem uma cadeira de rodas robotizada utilizando apenas os pensamentos. Mais informações acessem o site de recrutamento: http://www.clinicaltrials.gov/ct2/show/NCT00912041

Os médicos esperam que os testes em um maior número de pacientes permitam o aprimoramento da coleta dos sinais cerebrais, que possivelmente variam de indivíduo para indivíduo.

A longo prazo, eles afirmam que o conhecimento gerado pelo BrainGate poderá ajudar a controlar os próprios membros dos pacientes que foram "desconectados" do cérebro por diversas condições, como acidentes, paralisia ou danos na medula espinhal.

Até agora a tecnologia esta sendo empregada para recuperação de acidentados. Causas muitos nobres, porém será que alguém poderá vir a utilizar dessa tecnologia para melhoramento em si próprio? Juntando as ideias de estar sempre conectado, compartilhar dados e informações em rede, poderemos caminhar para um futuro Borg?

Será que daqui algumas décadas, quem sabe o Planeta Terra se torne o planeta de origem da Coletividade Borg? Mas por enquanto, só os membros da Federação, tem que se preocupar com a força da Coletividade Borg.

Este artigo foi elaborado pelo nosso colaborador Guilherme Radin. Outros dados sobre a raça Borg e cronologia dos encontros com a Federação podem ser acessados pelo nosso computador central AQUI , direto do site da USS Venture.

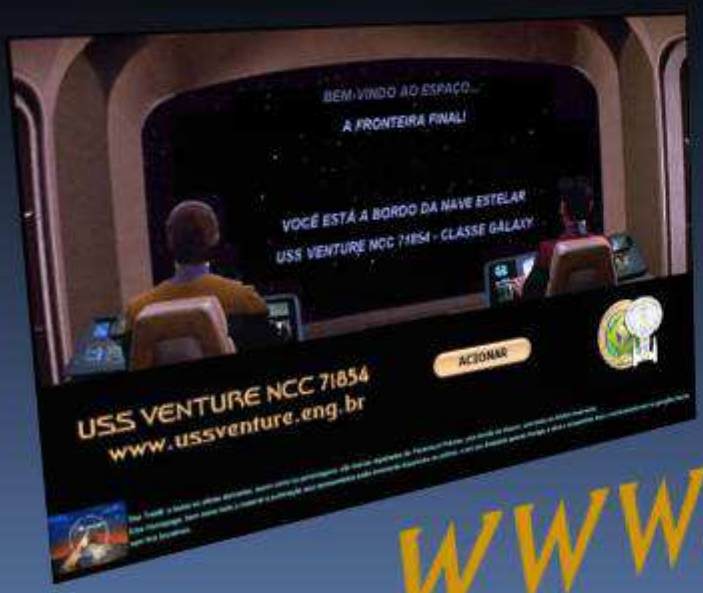
Artigo por: Guilherme da Costa Radin
ussventure@uol.com.br

Fontes: Memory Alpha e Daystrom Institute Thecnical Library

Publicado no site da USS Venture na data estelar 20090911

Artigos...
Fórum...
Tecnologia....
Dados Diversos...
Downloads...
Second Life...
Jogos Star Trek...
Sinopses de Episódios...

A USS Venture em sua contínua missão de divulgar o Universo Star Trek em língua Portuguesa.



www.ussventure.eng.br

Fã-clubes do Brasil

Por Contra Almirante Marc Seven

"Federação das Frota Estelar de São Paulo"

Esta nova Seção da TQ tem o objetivo de divulgar os Fã-clubes e Grupos de Fãs organizados do Universo Star Trek, espalhados pelo nosso país. Começaremos pelo nosso Grupo muitos e frequentes eventos na Grande São Paulo.

A Federação da Frota Estelar de São Paulo , Fã Clube dedicado a Jornada nas Estrelas teve seu início em 1998 quando um grupo de amigos que ajudavam no evento Trek Dia Feliz resolveu se reunir periodicamente e assistir episódios de Star Trek que ainda estavam, na época, muito longe de serem vistos nas telinhas brasileiras.

Era um trabalho difícil, traduzir, legendar vídeos com os recursos de vídeo caseiro da época, mas a diversão era garantida.

Com o advento da Internet a FFESP aproveitou e se popularizou através de seu site e e-group, ampliando gratuitamente a participação e troca de informações entre os membros, além de realizar 4 grandes eventos por ano.

Em cada evento, os participantes não pagam nada, afinal não se usa dinheiro no século 25, no entanto, quem comparece ao evento é convidado a colaborar com uma cesta básica de alimentos não perecíveis, para assim poder participar de sorteios de brindes, valiosos itens trekkers, como camisetas, DVDs e outros produtos devidamente licenciados pela Paramount Brasil.

Os alimentos arrecadados são entregues imediatamente a instituições de caridade cadastradas pela FFESP as quais também recebem os benefícios de outras campanhas feitas ao longo do ano.

Todos os custos dos eventos como aluguel do salão, gastos com alguma atração, manutenção do site www.ffesp.com.br entre outros são bancados pelo Alto Comando da FFESP e quem queira ajudar.

Por mais de 13 anos nossos eventos aconteciam no auditório do Sindicato dos Trabalhadores Químicos de São Paulo. Hoje em dia, depois de muitas aparições em eventos públicos como a Virada Cultural, os atuais dois eventos anuais, em abril e em outubro, acontecem no plenário da Câmara Municipal de São Paulo, num ambiente moderno e muito confortável.

A FFESP também expande seu campo de atuação com membros ao redor do mundo e tem participado também enviando caravanas para as mega convenções de Star Trek em Las Vegas nos EUA.

Há muito mais a dizer sobre a FFESP. Mas o bom mesmo é se preparar para seu próximo evento e participar o mais que puder!

Coluna por: Contra Almirante Marc Seven
Divisão Diplomática – FFESP
Site: www.ffesp.com.br

STAR TREK

ANDOR

PHOENIX - PARTE 1

PHOENIX - PARTE 2

Assistam no Canal do YOUTUBE: http://www.youtube.com/user/ussventure2002